НЕЗВАНЫЕ ГОСТИ

Святилище Секир восстановлено, и Рагнар Красный Зуб, когда-то замешанный в делах Культа Дракона, пытается восстановить свою репутацию в Парнасте, спонсируя праздник. Ему осталось только раздобыть мясо для пиршества. Ветреный Лес богат добычей, но горожане заняты работой, а прислужники Злого Фруула все еще вызывают тревогу. Что может пойти не так на простой охоте?

Двухчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня

ROBERT ALANIZ

Автор приключения

Код приключения: DDAL05-03
Версия: 1.0

Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall
Organized Play: Chris Lindsay
D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Кирилл Кубер, Kitar
Вёрстка: Майя Эверетт
Вычитка: Майя Эверетт, Олег Сальников, Max Corpseater
Переведено при поддержке клуба «Башня»

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера,* Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

© 2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Оглавление

Вступление **2**
- Введение . . . 2
- Лига Приключенцев D&D . . . 2
- Подготовка приключения . . . 2
- Перед игрой . . . 2
- Изменение сложности приключения . . . 3
- Проведение приключения . . . 3
  - Простой и образ жизни . . . 4
  - Услуги заклинателей . . . 4
  - Болезнь, смерть и восстановление персонажей . . . 4
- Предыстория приключения . . . 5
- Обзор приключения . . . 5
- Зацепки приключения . . . 5

Часть 1. Парнаст **6**
- Исследование деревни . . . 6
- «Золотая кружка» . . . 8

Часть 2. Охота началась **10**
- Немножко посвистите... . . . 10
- Дипломатичное решение . . . 11
- Агрессивные переговоры . . . 12
- Выход из Ветреного Леса . . . 12

Часть 3. Где трава зеленее **13**
- Одинокое Болото . . . 13

Часть 4. Пир **14**
- Столкновение А. Гноллы — стрелки в траве . . . 14
- Столкновение В. Наши фей-вориты . . . 14
- Осложнения . . . 15

Заключение . . . 15

Вознаграждение **17**
- Опыт . . . 17
- Сокровища . . . 17
- Слава . . . 18
- Сюжетные награды . . . 18
- Время простоя . . . 18
- Награда Мастера . . . 18

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ **19**

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ **20**

Раздаточный материал: Брошь защиты **25**

Раздаточный материал: Сюжетные награды **26**

Приложение: Карта деревни Парнаст **27**

Приложение: Карта Одинокого Болота **28**

Приложение: Карта пира **29**

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию *«Незваные гости»*, часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Гром Штормового Короля*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение начинается в местечке Парнаст, перед походом в Ветреный Лес и Одинокое Болото.

Лига Приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги Приключенцев D&D. Лига Приключенцев D&D — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами.** Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и

сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 3 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО).** Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная

информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает **одно заклинание в день** из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Послушники могут воззвать к услугам заклинателей следующих богов в трёх городах:

- ***Парнаст (этап 1).*** Майликки
- ***Стэгвик (этап 2).*** Чонтиа
- ***Берегост (этап 3).*** Латандер, Вокин

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам

уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Всё изменилось с тех пор, как Культ Дракона пришёл в Парнаст. Небольшая деревня в Серых Вершинах стала причалом для летающей крепости Поднебесный Замок, построенной облачными великанами и используемой Культом Дракона для хранения сокровищ из окружающих земель.

Пока замок был в Парнасте, маленькая деревня была захвачена и жители были вынуждены подчиниться воле могучего культа. Однако некоторые жители восприняли это сильнее других.

Хоть присутствие культа в Парнасте было недолгим, оно имело долгосрочные последствия. После разграбления города и вытягивания ресурсов из региона в городе осталось несколько лошадей и грустная старая дойная корова. Вся дичь в окрестностях была перебита, чтобы удовлетворить аппетит армии культистов, великанов и их зверей.

Но, как будто бы этого не хватало, надвигается новая угроза: силы Злого Фруула дерзнули искать еду в предгорьях, делая любое путешествие на запад как минимум рискованным. Говорят, что Ветреный Лес на востоке богат дичью, но мифы и легенды об ужасных феях и других опасностях уже давно препятствуют проверке этих слухов. Однако отчаянные времена требуют отчаянных решений.

Обзор приключения

Приключение начинается в деревне Парнаст. Рагнар Красный Зуб просит приключенцев помочь ему устроить банкет, дабы отметить возвращение статуи Ангаррад, Триединой богини.

Ангаррад, богиня мудрости

Ангаррад — тройственная богиня мудрости и неистовая мать-защитница народа эльфов, супруга Кореллона. Её три аспекта — это Аэрдри Фэйниа, дикая богиня ветров и погоды и покровительница авариэлей; Ханали Селанил, Прекрасная Роза, богиня любви, красоты, искусства и зачарования; и Луносветная Мистерия, серебряная Сеанин Лунный Лук, богиня всех таинств жизни, включающих мистицизм, пророчества, смерть и сны. Согласно легенде, эти богини — отделённые от Ангаррад сущности, зачастую считающиеся спутницами или дочерьми Кореллона.

Из-за нехватки пищи Рагнар просит приключенцев пойти в соседний лес за нужной добычей. Там приключенцы сталкиваются с местными силами фей, не одобряющих их охоту. Переговоры с феями определят один из двух путей: конфликт с феями или поход в другое охотничье угодье.

Если приключенцы сражаются с феями, те атакуют в ответ во время пира. Если приключенцы следуют указаниям фей и охотятся на юге, они навлекают на себя гнев конкурентов, которые также атакуют Парнаст в отместку. Независимо от выбранного пути, праздник привлекает незваных гостей.

Зацепки приключения

Пусть каждый персонаж выберет подходящую причину, почему он в Парнасте.

Предыдущее приключение. Если предыдущей игрой персонажа была DDAL05-02 *Чёрная Дорога*, начните приключение с момента, где Рагнар предлагает приключенцам награду. Он приглашает их в «Золотую кружку» и предлагает им выпить и поесть.

Стражники каравана или путешественники. Вы недавно приехали в город как странник или охранник каравана. Поездка через пустыню была утомительной, и вы решили отдохнуть здесь, пока не решите, куда отправиться дальше.

Охотники за сокровищами. Вы недавно прибыли в город, охотиться за сокровищами в Серых Вершинах. Персонажи, которые участвовали в DDAL05-01 *Сокровища разорённого клада*, могут уже быть в этом районе.

Жентарим. Влиятельные люди вашей фракции сообщили, что Парнаст представляет упущенную возможность. Эта стратегическая позиция когда-то была подконтрольна Жентариму. Они хотят, чтобы вы изучили общее состояние города и прилегающих дорог, чтобы закрепиться в местной торговле.

Часть 1. Парнаст

Ориентировочное время: 30 минут

Приключенцы находятся в Парнасте, маленькой деревне в предгорьях Серых Вершин. Дайте каждому из игроков возможность представить своих персонажей и затем перейдите к разделу «Исследование деревни».

Тайм-менеджмент

Если вы ведёте это приключение на конвенте или в другом месте, где время строго ограничено, рекомендуется после представления персонажей ограничить исследование города и использовать ПМ, чтобы информировать игроков о том, что их ищет Рагнар.

Основные особенности

Основные особенности в Парнасте следующие:

Погода. Парнаст находится на возвышении, там приятные дни и холодные ночи. Краткие, дневные ливни — не редкость. Сейчас идёт Киторн: Время Цветов, и в это время года дни становятся гораздо приятнее.

Свет и видимость. Сейчас стоит прекрасная солнечная погода. Из города открывается прекрасный вид на горный массив.

Местность и растительность. Рельеф скалистый, но с лесами, в которых в основном растут высокие горные сосны. Бурундуки снуют туда-сюда и изредка храбро выглядывают из укрытия.

Кратер. На юго-западе города находится огромный кратер, оставленный крепостью под названием Поднебесный Замок.

Фермы. В долинах вокруг деревни есть с полдюжины окрестных ферм.

Парнаст: Краткая история

Некоторые приключенцы уже слышали о недавних проблемах Парнаста. А кто не слышал — скоро узнает, поговорив с местными жителями.

Парнаст был здесь уже несколько сотен лет. Исторически он был обычной остановкой для караванов, идущих по Чёрной Дороге и Рассветному Перевалу (дорога через Серые Вершины), укреплённой под управлением Жентаримского Лорда Амарандариса. Пока деревенских не волновали дела Жентов, город процветал. Процветание, однако, ослабло с годами, прошедшими со смерти лорда Амарандариса. Стены пришли в негодность, и Жентаримский зал в конце концов закрылся. Через некоторое время город медленно передвинулся на юг, оставив на севере осколки старых стен и Жентаримский зал, ставший теперь местом остановки проходящих караванов. Недавно Культ Дракона получил контроль над маленьким городком с помощью Поднебесного Замка, разграбляя Парнаст и прилегающие земли. То, что осталось от влияния Жентарима на Парнаст, улетучилось, когда явился Культ, и не вернулось по сей день.

Исследование деревни

Холодный ветерок дует с гор к западу и свистит меж иголок деревьев, что совершенно непохоже на горячие пески Анороха. Вам кажется, что к этому месту легко было бы привыкнуть. С центральной площади вы можете оглядеть всю деревню сразу.

Позвольте приключенцам бегло осмотреть Парнаст, купить всё, что может им понадобиться, и дождитесь подготовки к ночи. Общее население этой маленькой деревни составляет около 70 людей, а также семью дварфов и две семьи халфлингов.

Сообщите игрокам о местах, которые их персонажи могут видеть, кратко перечисляя их (стойла, травники/алхимики, кузница, старый Парнаст, торговый пост, колодец, чьи-то дома, таверна), давая более подробную информацию при необходимости.

Деревенский народ

В дополнение к информации в разделе «История Парнаста» любые жители деревни могут сообщить следующее:

- У города нет настоящего лидера, однако многие слушают жрицу Чандру Стол. Она выглядит весьма мудрой.
- Культ забрал всё, кроме их дойной коровы, Гертруды.
- Культ устранил всякое влияние Жентарима. Женты, возможно, были не очень честными, но под их властью город процветал.
- Рагнар сотрудничал с культом. Некоторые говорят, что он делал это ради личной выгоды, из-за чего большинство людей в городе его не любят.
- Из-за столкновения с культом деревня сформировала маленькое ополчение, насчитывающее двадцать пять здоровых, крепко сложенных, но плохо тренированных бойцов (десять **стражников** и пятнадцать **обывателей**).
- Рагнар тренировал ополчение, так как он единственный проходил настоящую военную подготовку.
- Единственные места, где можно поставить лагерь — это Старый Парнаст или стойла, в которых нет животных с тех пор, как их разграбили, а также потому, что животные не ходят в сарай, в котором культисты держали виверн.
- С тех пор, как культ ушёл, в окрестностях осталось мало дичи и её очень сложно добыть.
- Охотники культа начисто выловили все вокруг, и теперь по землям бродят многочисленные

злые существа (гоблины, гноллы и даже великаны), добивая остатки.
- Дичь может водится в Ветреном Лесу, но это очень опасно: ходят легенды о странных феях, следящих за лесом. Никто не ходит туда.
- Кратер на западе образован стоявшей там летающей крепостью Культа Дракона.

Святилище Секир

Это деревянное здание соединяет маленькие святилища множества богов под одной крышей. До недавнего времени в нём было безлюдно, но теперь здесь поселилась жрица Майликки, Чандра Стол. Каждое утро она готовит свежий хлеб, который затем раздает бесплатно.

В храме представлены три божества, каждое из которых олицетворяет своё время года: Аурил (зима), Чонтиа (лето) и Майликки (осень). Если персонажи доставили, статую Ангаррад в DDAL05-02 *Чёрная Дорога*, она также здесь. Триединая богиня представляет Весну.

Отыгрыш Чандры Стол

Чандра, женщина-полуэльф, находится в Парнасте полгода, но жила вдали от деревни годами. До недавних пор она иногда приходила в деревню, чтобы сделать небольшие подношения Майликки (хлеб, ягоды и небольшие пожертвования), но избегала быть увиденной из-за присутствия Культа Дракона. Однако после победы над ними она поселилась в святилище. Она очень спокойна; она редко разговаривает и обычно пожимает плечами вместо ответа на вопрос, кроме слов «да» или «нет».

Цитата: *«Да».*

Стойла

Жители деревни раньше держали в стойлах свой скот, однако теперь животные отказываются заходить туда из-за оставшегося запаха живших здесь во времена культистов виверн. Теперь это место для временного ночлега для посетителей Парнаста. Гундалин Картрайт и его сын Уоллес, владеющие небольшим магазинчиком по соседству, ухаживают за стойлами. Они немного изменили их для размещения путников, но удобства здесь очень скромные.

Отыгрыш Гундалина Картрайта

Гундалин — это среднего размера мужчина 50+ лет. У него остались волосы только на затылке, но он всё еще носит длинный серый хвост. Обычно он спокоен. Они с сыном дела вместе ведут. Однако он вмешивается, если видит где-то несправедливость. Он противник лидерства Рагнара в городе, потому что считает, что Рагнар предал город во время оккупации культа.

Цитата: *«Я что, единственный, кому не наплевать?»*

Травник/Алхимик

Старый человек по имени Сайлас владеет магазином. Он с готовностью признает, что мало разбирается в зельях, кроме своего «Пробуждающего соуса». Он недавно овдовел и говорит, что в зельях разбиралась его покойная жена, Рю, и теперь он думает закрыть магазин, когда всё распродаст. У него есть ассортимент флаконов. На некоторых есть ценник, но у большинства их нет, и он понятия не имеет, чего они стоят. Он говорит приключенцам, что верит, что они заплатят столько, сколько они стоят.

Отметьте, однако, если кто-то их персонажей намеренно заплатит меньше честной цены предмета.

Запасы Сайласа

Предмет	Количество	Цена
Святая вода	3	25 зм
Кислота	2	25 зм
Антитоксин	1	50 зм
Парфюм	1	5 зм
Алхимический огонь	1	50 зм
Зелье лечения	1	50 зм
Чернила	2	10 зм
Яд (обычный)	1	100 зм
Бледно-лиловая краска	1	1 зм
Ванное масло	5	1 зм
Пробуждающий соус Сайласа	1	10 зм
Неизвестная синяя жидкость	2	20 зм

Большинство этих предметов можно найти в *Книге игрока*. Следующие предметы, однако, могут быть найдены только в магазинчике Сайласа.

Пробуждающий соус Сайласа. Будучи выпитым, это домашнее средство нейтрализует опьянение существа на 24 часа.

Неизвестная синяя жидкость. Эта странная жидкость, неизвестная Сайласу, делает существо неуязвимым к воздействию странного синего тумана Ветреного Леса (см. врезку «Синий туман»). Она пахнет цветами жимолости. Успешная проверка Интеллекта (Природа) со Сл 12 позволит узнать, что это противоядие от очень определенного яда.

Кузница

Кузница находится прямо за стойлами. Владелец, Родрик, в основном подковывает лошадей да делает инструменты, но может сделать оружие или броню, если нужно.

Старый Парнаст

На севере города есть несколько старых зданий: бывшая резиденция лорда, ратуша, оста-

новка караванов, а также остатки палисадов, когда-то окружавших деревню. Несколько крепостных стен служат безопасным местом для укрытия прибывающих караванов. Азам (DDAL05-02 *Чёрная Дорога*), лидер прибывшего каравана, поставил тут лагерь на время, нужное, чтобы пополнить запасы. Он собирается остаться здесь на одну-две ночи, прежде чем отправиться на восток в Вуэртиль, в пустыне Анорох. Азам — человек тихий, член Альянса Лордов.

Торговый пост и провизия

Кальдер — халфлинг и местный предприниматель. Он и его семья владеют торговым постом и продают большую часть предметов из *Книги игрока*. Его цены честные, но у него нет ничего, что стоит дороже 45 зм. У него небольшой выбор из оружия и доспехов, но доступный ассортимент остаётся на ваше усмотрение. Однако предметы, перечисленные в магазине алхимика, выше, недоступны здесь. Сейчас Кальдер ищет покупателя для своих товаров, поскольку пока что ему некуда их перевезти.

Деревенский колодец

В центре деревни стоит общий колодец. Вокруг него часто можно услышать слухи.

Деревенские дома

Остальной городок состоит из домов, в основном принадлежащих различным фермерам и ремесленникам.

«Золотая кружка»

Под болтающимся знаком с жёлтой кружкой находится дверь в таверну, главное место всего города. Еда дешёвая и некачественная, но это единственная таверна в городе, так что выбирать не приходится. Дела пошли плохо с тех пор, как открылась связь владельца с лидерами культа во время оккупации, поэтому он отчаянно нуждается в клиентах. «Кружка» — это таверна, а не гостиница. Хоть это крупное заведение, в нём нет комнат.

Когда вы входите, споры вокруг затихают, все оборачиваются и смотрят на вас. Большой, крепкий мужчина, с заметными ожогами и темными волосами делает круг и приглашает вас войти. «Входите, друзья, входите! Я — Рагнар! Заходите и чувствуйте себя как дома». Он проводит вас за стол, поближе к очагу. «Это моя дочь, Элспет». Молодая женщина делает реверанс и начинает наполнять ваши кубки очень крепким пивом.

Рагнар говорит персонажам, что рад, что они пришли, и что у него есть одно дело, о котором он хочет поговорить. Но сперва он хочет накормить и напоить их.

Отыгрыш Рагнара Красного Зуба

Во время оккупации Парнаста Рагнар получал взятки от лидеров культа и скрывал их необычные дела в Парнасте. Хоть его и хотели изгнать, ему удалось убедить жителей в том, что он действовал для блага Парнаста.

Рагнар — высокий, крепко сложенный мужчина, с огромными бакенбардами, кажущийся достаточно дружелюбным.

Цитата: *«Что я могу предложить вам, путники? Я мигом пошлю мальчонку с лучшим, что есть в моей скромной таверне».*

Пока Рагнар и юный мальчик на кухне наливают суп растущей толпе, вы понимаете, что, похоже, на ужине присутствует бóльшая часть деревни. Вы чувствуете, что Рагнар обычно не так сурово командует бедным пареньком. Элспет начинает накрывать на стол, подавая каждому белку на шампуре с картошкой, зеленью и хлебом. В маленьких зверьках практически нет мяса, и выглядят они так, словно всё ещё пытаются избежать своей участи. Рагнар возвращается. «Что ж, надеюсь, я не отниму у вас много времени. Вот что я задумал...»

Большой план раскрыт

Рагнар страстно рассказывает свой план, упоминая следующие моменты:

- Он хочет устроить для всех жителей деревни огромный пир на городской площади, в честь прибытия статуи. Если персонажи участвовали в DDAL05-02 *Чёрная Дорога* и не смогли доставить статую, Рагнар хочет устроить пир в качестве извинения.
- Это поднимет настроение жителям городка, у которых и так в последнее время нет повода для радости.
- Это может повысить шансы на появление в городе фракций и, возможно, поможет создать новые союзы. Он бессовестно намекает любым членам Альянса Лордов, что ждёт их присоединения к благоустройству города. Если члены Альянса не присутствуют, от отдает предпочтение агентам Жентарима.
- Он знает, что Азам связан с Альянсом Лордов, и просит персонажей убедить его подождать с уходом и присоединиться к пирушке. Он верит, что это может помочь с фракциями.

Наблюдательные персонажи могут заметить, что Рагнар честен в своих намерениях устроить банкет, но скрывает главный мотив: желание восстановить свою репутацию после оккупации культа. Он признается в этом, если на него надавить.

Конкретика

Рагнар продолжает и обьясняет, что он считает нужным для успешной подготовки.

- «Очевидно, у нас нет мяса для банкета», — он смотрит на еду в ваших тарелках. «В наших землях не найти никакой дичи. Мы не можем подавать белок и бурундуков на празднике».
- Говорят, крупную дичь видели рядом с Ветреным Лесом, но никто не осмеливается войти туда.
- В народе есть древние истории о людях, что не вернулись из леса, но Рагнар считает это вздором.
- Он хочет, чтобы приключенцы немного поохотились в лесу и принесли нужную дичь.
- Убийство по крайней мере трёх крупных зверей сделает возможным провести праздник, и он верит, что их легко можно найти в лесу.
- Рагнар лично оплатит половину охоты, другая половина поступит из городской казны. Он обещает приключенцам 200 зм. Успешная проверка Харизмы (Убеждение) со Сл 10 позволит получить ещё 50 зм сверх того.

Возражение

После того, как Рагнар рассказывает свой план, Гундалин Картрайт заходит в таверну со своим сыном Уоллесом. Он смотрит на Рагнара, говорящего с приключенцами, и немедленно вмешивается.

«Я так и знал! Разве ты недостаточно натворил, Рагнар? Теперь ты и этих несчастных втягиваешь в наши проблемы? Что ты задумал на этот раз? Это из-за тебя у нас было столько проблем с змеиными фанатиками!».

Комнату наполняют ожесточенные споры между всеми в таверне. Спорщики разделяются надвое. Комментарии сводятся к следующему:

- «Рагнар предатель, и ему нельзя доверять. Он снова продаст нас!»
- «Дураки! Если бы Рагнар не сотрудничал, нас бы сейчас здесь не было».

Наконец Сайлас встаёт, и все в комнате затихают в знак уважения к пожилому вдовцу.

«Хватит! Я больше не собираюсь молчать. Хватит скрывать, что мы ели всё это время. Нам нужен этот праздник. Я уже устал от этой гадости». С этими словами он бросает свою белку на пол.

Гундалин поворачивается, чтобы обратиться к Чандре. «Вы, очевидно, возразите? Вы знаете, что это даст ЕМУ». Чандра просто пожимает плечами и говорит: «Я ему не хозяйка».

Гундалин обращается к горожанам: «И мы просто позволим им отправиться без какого-либо представителя города?» Все смущенно опускают взгляд.

Вдруг в неудобной тишине раздается голос Уоллеса, сына Гундалина. «Я пойду! Я буду представлять наш город на охоте!». Элспет сразу же возражает: «Уоллес Картрайт, ты этого не сделаешь!», но замолкает после взмаха отца, который с улыбкой говорит: «Что ж, кажется, все высказались. Что скажут наши храбрые охотники? Вы принимаете вызов?» Все в таверне смотрят на вас.

Споры в толпе стихают, возражений больше нет, и разговор потихоньку сводится к тому, кто за что возьмётся и кто где будет сидеть. Гундалин с отвращением показывает, что он сдаётся, и находит стол с несколькими сторонниками, успокаивающими его. Рагнар отвечает на вопросы, которые могут возникнуть у приключенцев, и будит их следующим утром, поскольку он считает, что охота может занять больше одного дня. Он обещает, что всё будет готово к возвращению.

Рагнар напоминает приключенцам, чтобы они убедили Азама задержаться в городе на праздник. Если приключенцы поговорят с Азамом, он согласится отложить отъезд, но попросит, чтобы приключенцы положительно отзывались о нём перед любым знатным человеком в этих землях. В противном случае он уходит, когда герои возвращаются с охоты.

Отыгрыш Уоллеса Картрайта

Единственному сыну Гундалина, Уоллесу, девятнадцать. Он ужасно хвастливый, но очень наивный юноша. Он хочет что-то изменить, если не в деревне, то хоть где-нибудь. Он встречается с Элспет, дочерью Рагнара, но ему больше интересны приключения, чем она.

Цитата: *«Я не могу остаться здесь навечно. Почти все мои друзья ушли. Это многое для меня значит.»*

Часть 2. Охота началась

Ориентировочное время: 30–60 минут

Охота начинается следующим днём. Ветреный Лес в половине дня пути от Парнаста, и путешествие проходит без осложнений.

Войдя в лес, вы осознаёте, насколько стары здешние деревья. Ветви смыкаются над головой, а земля укрыта ковром из зеленого и фиолетового мха. В лесу практически нет подлеска. Красивый синий туман тяжело висит в воздухе. Изредка пробивающиеся через ветви лучи света достигают земли, создавая завораживающий вид. Птицы и бабочки летают вокруг, и видно множество маленьких лесных зверушек, но ни одна из них не стоит стрелы.

Основные особенности

Ветреный Лес имеет следующие особенности:

Местность. Зелёные поляны, иногда пересекаемые ручьями, и бесконечные толстые деревья.

Свет. Немногочисленных солнечных лучей, пробивающихся сквозь кроны, достаточно, чтобы обеспечить яркий свет.

Видимость. Множество стволов деревьев и необычный синий туман слегка скрывают всё за пределами 30 футов и сильно скрывают всё, что находится за пределами 60 футов.

Звуки. Певчие птицы, насекомые и цоканье белок производят постоянный шум. Ковёр леса мягкий и предоставляет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность) для тихого перемещения.

Запахи. Воздух заполнен сладкими запахами цветов и других растений. В основном пахнет жимолостью.

После четырёх часов брождения по лесу вы начинаете чувствовать странные эффекты. Воздух, кажется, становится более разреженным, и становится тяжело дышать. Поначалу это едва заметно, но внезапно слабость резко даёт о себе знать. Становится гораздо тяжелее дышать, и любое действие требует усилий.

Каждое существо должно пройти спасбросок Телосложения (яд) со Сл 10 или получить уровень истощения. Успешная проверка Интеллекта (Природа) со Сл 10 позволяет понять, что виноват в этом синий туман. Любой, кто чувствовал запах неизвестного синего противоядия, может сделать проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 10 и в случае успеха понять, что запах тумана похож на запах флаконов.

Синий туман Ветреного Леса

Прекрасный туман, испускаемый лесом, бьёт по дыхательной системе и вызывает сокращение дыхания и интенсивное головокружение. Можно развить иммунитет от этого эффекта недолгими воздействиями в течение долгого времени, но длительное нахождение в тумане может быть опасным для тех, кто к нему не привык.

После четырех часов нахождения в синем тумане существа, не живущие в Ветреном Лесу, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10 или получить уровень истощения. Каждый час после этого персонажи повторяют спасбросок (до максимума в три уровня истощения), пока не дойдут до семи часов — суммарно четыре спасброска.

Поскольку симптомы проявляются в общей слабости, затруднённом дыхании и тошноте от головокружения, невозможно отдыхать в тумане без противоядия. Это эффект отравления. Существа, не нуждающиеся, в дыхании не подвержены этим эффектам. Существа, живущие в Ветреном Лесу, имеют иммунитет.

Немножко посвистите...

Вы наконец-то заметили следы большой дичи. Внезапно прямо перед собой вы видите оленя, и он вас пока не заметил.

Олень в 40 футах от приключенцев. Приближение может его спугнуть. Пока охотники составляют план и прицеливаются, или просто некоторые охотники или персонажи ведут себя так, как будто собираются напасть на оленя, прочтите следующий текст, прервав их действия:

Как только вы собираетесь исполнить свой план, вы слышите тонкий голосок. «Что вы, по-вашему, делаете? Прекратите сейчас же! Вам нельзя здесь находиться!»

Вы поворачиваете голову в сторону голоса, но никого не видите. Поворачиваясь обратно, вы видите, что олень смотрит на вас и начинает убегать.

Позвольте любому персонажу, который был готов и желает атаковать, сделать одну дальнобойную атаку по оленю до того, как тот сбежит. Если персонажи решают отложить атаку, олень убегает. Уоллес не хочет терять возможность и выпускает стрелу. Сделайте броски атаки и урона Уоллеса так, чтобы игроки это видели, или позвольте это сделать одному из игроков. (Уоллес — **обыватель** и не владеет длинным луком).

Голос принадлежит лидеру **спрайтов** Торнациусу [Thornacious]. Он и его свита не желают видеть, как чужаки охотятся в их лесах.

Отыгрыш принца Торнациуса

Спрайт Торнациус — член королевской семьи в обществе фей и защищает свою, западную часть Ветреного Леса. На нем элегантная одежда, зелёная с коричневым, для боя в лесу, а также обруч, сияющий золотым светом, когда он видим; этот обруч выделяет его среди других спрайтов. Он привык к уважению и нетерпим к тем, кто

не проявляет должной вежливости. Он ценит манеры, этикет и уважение и отвечает тем же. Торнациус не злой, но может быть холодным и безжалостным, если это необходимо. Он не ценит юмор, когда дело касается дипломатии.

Цитата: *Простите, я вас не слышу через плохие манеры вашего спутника.*

Развитие событий

Перейдите к одному из следующих разделов на основании того, что произошло.

Олень жив: Дипломатичное решение

Олень мёртв: Агрессивные переговоры

Дипломатичное решение

Если олень не ранен:

Торнациус появляется. Прочитайте следующее:

> Перед вами парит крошечный, но царственный, украшенный регалиями гуманоид со стрекозьими крыльями. «Ты должен сказать спасибо своему неумению стрелять. Вам не рады здесь. Я принц Торнациус, и вы напали на мой дом и моих друзей. Что вы можете сказать в своё оправдание?»

Если олень ранен:

Торнациус появляется. **Пробуждённое дерево**, которое находится рядом с персонажами и скрывается, используя свою способность *Обманчивая внешность*, внезапно поднимает Уоллеса в воздух.

> Олень падает от раны, и вы слышите крик Уоллеса. Обернувшись, вы видите как его схватило за ноги ближайшее дерево. Вы слышите тот же тонкий голос снова. Крошечный, но царственный, украшенный регалиями со стрекозьими крыльями гуманоид появляется перед вами. «Дураки! Что вы наделали?»
>
> Тут же рядом с ним появляется похожее существо, что-то шепчет ему на ухо и исчезает. «Вам повезло, что он жив. Я принц Торнациус, и вы напали на мой дом и дом моего друга. Возможно, мне стоит позволить Прутику раздавить его в качестве возмещения». Уоллес кричит, и хватка дерева усиливается. «Что вы можете сказать в своё оправдание? Я надеюсь, вы можете исправить ущерб, который причинили».

Перед началом отыгрыша дайте игрокам сделать проверку Интеллекта (История или Природа). Друиды и жрецы домена природы совершают эту проверку с преимуществом, а колдуны пакта фей проходят её автоматически. Результат 8 позволяет понять, что это спрайт, 10 или больше — что он из благородных, а результат 12 позволяет вспомнить дипломатический протокол для таких ситуаций, который заключается в следующем.

Придворная вежливость

Говорящий должен представиться и говорить от лица всей группы. Любой другой, желающий лично обратиться к принцу, должен представиться и спросить разрешения. К принцу Торнациусу должно обращаться, используя его титул и имя.

Если приключенцы выразили желание найти решение, дайте им возможность для отыгрыша. После переговоров Торнациус излагает свои требования:

- ***Первое требование:*** Немедленно отправляйтесь прочь из Ветреного Леса.
- ***Второе требование:*** Не смейте убивать ничего в его границах.

Говорящий должен преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 10, чтобы получить расположение Торнациуса. Обратитесь к приведённой ниже таблице для модификаторов условий. Если к принцу обращается злой персонаж, Торнациус воспринимает это как оскорбление и требует, чтобы больше эта «чёрная душа» не обращалась к нему.

Модификаторы дипломатии

Переменная	Модификатор
Олень ранен	Помеха
Олень ранен, но будет вылечен	Нормальный бросок
Олень не ранен	Преимущество
Вы следовали протоколу	Преимущество
Вы не следовали протоколу	Помеха
С Торнациусом говорит злой персонаж	Помеха

От тебя несёт ложью

Тайно от всей деревни, включая Сайласа, его покойная жена, Рю, наведывалась в Ветреный Лес в поисках трав. Феи полюбили её за её чистое сердце и привели её к травам, помогающим создать противоядие от тумана. Последовав за ней, они узнали и Сайласа. Обманувшие Сайласа раскрываются, когда обращаются к Торнациасу. В этом случае он советует любым не-злым обманщикам смириться со сделанным, поскольку он видит, как им тяжело на сердце.

Успех переговоров

Торнациус, похоже, успокаивается и чувствует, что имеет дело с вежливыми собеседниками. Если приключенцы соглашаются соблюдать условия, он предлагает показать им богатые охотничьи угодья. Торнациус призывает сатира Бласиоса и предлагает свою помощь и противоядие каждому не-злому приключенцу. Противоядие даёт иммунитет к воздействию тумана в тече-

ние 24 часов. Также он предлагает персонажам **«Гигантский вызов»** (сюжетная награда). Переходите к Части 3.

Провал переговоров

Принц разочарован приключенцами и выдвигает ультиматум. На нарушение условий он ответит мгновенной агрессией. Он предлагает найти добычу к югу от Чёрной Дороги, в Одиноком Болоте, но не предлагает помощи или противоядия. Для достижения южной границы леса требуются четыре часа.

Если приключенцы продолжают оскорблять принца, отвергают его предложение или нарушают его условия в любой момент, приступайте к части «Агрессивные переговоры» ниже.

Агрессивные переговоры

Торнациус не появляется, а если он уже виден — исчезает. **Пробуждённое дерево**, которое находится рядом с персонажами, атакует, заставая их врасплох. Шесть **спрайтов** атакуют в своем порядке инициативы из состояния невидимости.

Если приключенцы побеждают фей, то они легко могут поохотиться на добычу на пути из леса.

Развитие событий

Если приключенцы в какой-то момент решают сдаться, пока они не убили дерево или кого-либо из спрайтов, появляется Торнациус и принимает их капитуляцию. Он позволяет им покинуть лес, полагая, что они согласны с условиями. Он даже направляет их на охотничьи угодья в Одинокое Болото, но не предлагает им проводника. Если персонажи убили дерево или хотя бы одного спрайта, феи не пощадят их.

Сокровища

Персонажи находят сокровище спрайта (150 зм) в дупле пробуждённого дерева.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите четырёх спрайтов. Уменьшите хиты пробуждённого дерева до 40, а урон — до 10 (2к6 + 4).
- **Слабая группа:** Уберите четырёх спрайтов.
- **Сильная группа:** Добавьте трёх спрайтов.
- **Очень сильная группа:** Добавьте одного спрайта и одно пробуждённое дерево.

Выход из Ветреного Леса

Выход из леса — нетривиальная задача без проводника или иммунитета к туману. Для выхода из леса требуется не менее четырёх часов. За каждый прошедший час приключенцы должны пройти групповую проверку Мудрости (Выживание). Если группа терпит неудачу, они временно сбиваются с пути, и побег занимает ещё один час. Группа может изменить количество проверок, изменив темп, но это увеличивает сложность.

Влияние темпа на сложность покидания леса

Темп	Число проверок	Сл Выживания
Быстрый	3	13
Средний	4	11
Медленный	5	9

Выйдя из леса приключенцы могут отдохнуть. Если приключенцы победили фей, дайте им собрать по пути добычу, необходимую для праздника, и выведите их там, откуда они вошли. Перейдите к части 4.

Если приключенцы не сражались с феями, они должны выйти из леса на южной границе, у Чёрной Дороги. Перейдите к Части 3.

Групповые проверки

Когда несколько персонажей пытаются что-то сделать вместе, Мастер может запросить групповую проверку характеристики. В этом случае персонажи, владеющие определёнными навыками, прикрывают тех, кто ими не владеет. При групповой проверке все персонажи делают проверку характеристики. Если по крайней мере половина группы её проходит, то вся группа считается преуспевшей в проверке. В противном случае группа терпит неудачу.

Часть 3. Где трава зеленее

Ориентировочное время: 25 минут

Если приключенцев сопровождает Блассиос, он предлагает им разбить лагерь на границе леса и совершить продолжительный отдых перед походом в болото. Если он не с ними, они, скорее всего, всё равно к этому времени будут готовы отдыхать.

Отыгрыш Блассиоса

Блассиос — сатир и верный сопровождающий принца Торнациуса. Если персонажи хотят поговорить с Блассиосом, он говорит, но не предупреждает о предстоящем.

Он легко соглашается выпить и не стесняется попросить вина. Если дать ему выпить, он расслабляется и начинает задавать вопросы об охоте. Он очень заинтересуется пиром в Парнасте (если узнаёт о нем). Он дает бесконечные советы по пиру, решительно намекая на приглашение. Блассиос не боец и остается вне боя, если не вынужден защищатся.

Цитата: *«Вы шутите? Вы не знаете, какое вино подают? Вам определённо нужна моя помощь».*

Одинокое Болото

Болото лежит на юге от Чёрной Дороги. Когда-то бесчисленные племена медвежатников и гноллов, живущих здесь по сей день, объединились под знаменем вождя-эттина по имени Гралм.

Основные особенности

Основные особенности Одинокого Болота следующие:

Ландшафт. Болото ровное, с частыми омутами и камышом. Есть сухие дорожки.

Болотные омуты. Вода неглубокая, около 3 футов, но окружающая грязь местами подобна зыбучему песку. Пятифутовый периметр вокруг каждого омута — труднопроходимая местность. Если существо входит в омут, есть шанс, что оно может застрять (высота воды — на уровне талии человека). Чтобы выбраться, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 10. После каждой неудачной попытки Сл повышается на 1, а игрок погружается глубже на 1 фут.

Свет и видимость. Туман держится на болоте весь день, уменьшая видимость до 30 футов. Массивные облака скрывают утреннее солнце.

Погода. Воздух неподвижный и влажный. Иногда лёгкие капли угрожают перерасти в дождь.

Запахи. Болота контрастируют со сладким ароматом Ветреного Леса. Грязь и омуты создают гнилостный запах.

Звуки. Тяжёлый воздух заглушает звуки прежде, чем они распространятся слишком далеко. Вокруг слышно непрекращающееся жужжание мух.

После долгого похода по болоту вы слышите прямо перед собой странные шумы. Вы слышите, как какое-то существо, скрытое туманом, фыркает и принюхивается. Ветер меняет направление, и вы чувствуете весь букет запахов.

Гиганский кабан и три **кабана** копают корни одинокого дерева, окружённого кустарником и корнями. Успешная проверка Ловкости (Скрытность) позволяет подкрасться достаточно близко, чтобы увидеть животных. Успех позволяет застать кабанов врасплох. Эти звери более чем удовлетворят нужды праздника. Приключенцы приходят с северо-запада (см. *Приложение: Карта Одинокого Болота*). Кабаны собрались вокруг дерева в центре карты.

О, гноллы, не ждали!

Два **гнолла**-разведчика из охотничьей группы Гралма охотились на кабанов и очень не рады тому, что их добычу поймали конкуренты.

Гноллы приближаются, используя Скрытность, и атакуют во втором раунде с преимуществом, если успешно пройдут проверку Скрытности. Гноллы появляются на юге, в 30 футах от ближайшего персонажа, и стреляют из луков.

Если персонажи возьмут одного из гноллов в плен, те сообщат им (если персонажи преодолеют языковой барьер), что они из племени Гралма, и пообещают, что, если приключенцы их отпустят, то они не скажут Гралму, что приключенцы покусились на его охотничьи угодья.

Успешная проверка Мудрости (Проницательность) раскрывает, что они лгут. На самом деле они разведчики, посланные большей группой охотников, но они больше боятся гнева Гралма, чем приключенцев, и не предадут хозяина раскрытием его планов.

Сокровища

У гноллов есть 30 зм монетами.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите гигантского кабана.
- **Слабая группа:** Уберите кабана.
- **Сильная группа:** Уберите двух кабанов и добавьте одного гигантского кабана.
- **Очень сильная группа:** Добавьте одного гигантского кабана.

Часть 4. Пир

Ориентировочное время: 25 минут

По возвращении в Парнаст приключенцев встречают как героев. Общие особенности местности совпадают с особенностями деревни в части 1.

Видя ваше возвращение с добычей, жители выходят из домов и приветствуют вас радостными криками. Вскоре почти вся деревня оказывается на улице и празднует. Многие из них подходят к каждому из вас и выражают свою признательность. Уоллеса поднимают на руки и называют «Добытчиком Парнаста!» Деревня явно ожидала успешной охоты. На городской площади столы выставлены аккуратными, и вокруг площади развешаны разноцветные флаги. Между столами Рагнар раздаёт поручения.

Приключенцы могут сделать короткий отдых, но не могут сделать продолжительный отдых до начала праздника. Если представить Блассиоса, жители радостно принимают его как посла Леса, особенно дети.

Да начнётся пир!

Прочитайте или перефразируйте:

Огромные бочки стоят у трёх больших костров на задворках площади, где жарится и готовится дичь. Играет музыка, и дети бегают, играя в игры. Рагнар пригласил вас сесть за особый стол у фонтана и попросил у всех внимания. Начало обещает, что это будет очень длинный тост...

Если группа сражалась с гноллами в топи, то перейдите к Столкновению A «Гноллы — стрелки в траве». Если же она сражалась с феями, то перейдите к Столкновению B «Наши фей-вориты».

Столкновение A. Гноллы — стрелки в траве

Проведите это столкновение, если приключенцы охотились в Одиноком Болоте.

В ответ на убийство разведчиков и охоту на болоте, которое Гралм считает своей территорией, капитан охотничьей группы гноллов решает отомстить.

Крик женщины прорывается через шум праздника. Музыка прекращается, и все вокруг осматриваются. Из-за одного из домов на востоке выбегает женщина, преследуемая неповоротливым собакоподобным гуманоидом с жестокими жёлтыми глазами и огромным чёрным луком. Его собратья появляются с другой стороны площади.

Большой гнолл с длинными клыками въезжает на площадь с севера верхом на гигантской гиене, которая щёлкает челюстями на всех жителей на пути. Они достают луки и целятся в вас, а капитан изрыгает ужасный вой!

Пять **гноллов** и **гигантская гиена** составляют группу охотников, к которой принадлежали разведчики. Один из гноллов — капитан, у которого на 13 хитов больше (всего 35); также он носит *брошь защиты*.

Тактика

Гноллы сосредотачиваются на всех, кто носит броню (её носят только приключенцы), а также на тех, кто вступает в бой. Они держатся на расстоянии, стреляя из луков, пока их не заставят вступить в ближний бой. Капитан ездит на гиене и приближается достаточно близко, чтобы использовать их способность *Буйство*. Используйте раздел «Осложнения» для большей детализации этого столкновения.

Сокровища

У гноллов с собой есть 120 зм в монетах, драгоценных камнях и украшениях. Капитан носит *брошь защиты*.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите капитана гноллов и гигантскую гиену.
- **Слабая группа:** Уберите гигантскую гиену.
- **Сильная группа:** Добавьте одну гигантскую гиену.
- **Очень сильная группа:** Добавьте одну гигантскую гиену; замените капитана гноллов на вожака стаи гноллов.

Столкновение B. Наши фей-вориты

Проведите это столкновение, если переговоры с феями провалились и закончились насилием.

Вы слышите, как приближается надоедливое жужжание. Земля под вами начинает дрожать. Перед вами на другом конце стола появляется спрайт и зависает в воздухе. «Принц Торнациус желает вам приятного аппетита». Он взлетает на двадцать футов вверх. Из-за деревьев вылетает три гигантских осы, а под ногами земля разверзается, и из неё вылезает огромное насекомое странного вида. Его челюсти подобны саблям, покрытым ядом. За ним вылетает рой насекомых.

Разозленный охотниками принц Торнациус обрушивает гнев природы, дабы напомнить городу его место. Под предводительством воина-**спрайта**

три **гигантских осы**, **анхег** и **рой насекомых** нападают.

Тактика

Осы налетают на приключенцев. Анхег пробуривается под главным столом и атакует кислотной струёй. Любой, кто стоит в месте выкапывания анхега, должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, при провале падая ничком рядом с существом. Следующий за анхегом рой насекомых также атакует, предпочитая небронированные цели. Насекомые подчиняются спрайту и атакуют только приключенцев и Уоллеса. Спрайт, носящий *брошь защиты*, командует штурмом с воздуха и не атакует до смерти анхега. Используйте раздел «Осложнения» для большей детализации этого столкновения.

Сокровища

У насекомых нет ничего ценного. Спрайт носит *брошь защиты*.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите анхега и рой насекомых.
- **Слабая группа:** Уберите анхега.
- **Сильная группа:** Добавьте гигантскую осу.
- **Очень сильная группа:** Добавьте гигантскую осу и анхега.

Осложнения

Осложнения добавляют риски в столкновения A и B и создают опасность для мирных жителей в первых четырёх раундах боя. Используйте для них следующие инструкции:

- Используйте таблицу осложнений для определения опасной ситуации. Не повторяйтесь.
- Чтобы помочь жителю, приключенцы используют действие Помощи весь раунд. Простой заявки действия Помощь и перемещения в нужное место достаточно для устранения угрозы.
- Игрок может также решить использовать навык, чтобы оказать исключительно хорошую помощь. Игрок должен описать, как он применит выбранный навык, а затем пройти проверку навыка со Сл 10. Успех вдохновляет жителя (случайного **обывателя** или **стража**) вступить в бой в конце раунда. Провал не имеет негативных последствий.
- Если помощь не была получена до конца раунда, житель должен пройти спасбросок от смерти. Провал означает смерть жителя. Не записывайте успехи. На протяжении боя житель остается в опасности, пока приключенцы не помогут.
- Осложнения начинаются с начала столкновения. В начале каждого раунда в опасность попадает новый житель до конца четвёртого раунда.

Осложнения

к4	Осложнение
1	В суматохе одного из деревенских стариков случайно толкнули в костёр, и теперь он бегает в панике, объятый пламенем.
2	Кто-то опрокинул большую бочку и она катится прямо на маленького ребёнка, чего никто не замечает.
3	Нападение напугало корову Гертруду, и теперь животное мечется по площади и точно кого-то затопчет, если её не угомонить.
4	Один из жителей забрался на стол в центре и застыл в ужасе, представляя собой лёгкую мишень для врага.

Вы также можете создавать собственные осложнения, если ни одна из ситуаций выше не подходит ситуации.

Вдохновлённый житель деревни может оказаться в опасности после присоединения к битве, став целью для одного из нападающих. Если это произойдёт, этот житель станет осложнением для следующего раунда. Приключенцы могут помочь жителю, подставив себя под удар вместо него тем же способом, что описан выше. Если в этой ситуации не было использовано действие Помощь, вместо спасброска от смерти выполните атаку по этому жителю.

Если Блассиос присутствует на празднике, его можно попросить справиться с одним из осложнений, однако он не вдохновляет жителей присоединиться.

Совет Мастеру

Дайте любого вдохновленного ПМ (стража или обывателя) под управление вдохновившего его игрока. Это облегчит вам игру и даст игрокам возможность по-настоящему почувствовать отдачу от своих героических действий.

Заключение

После нападения Гундалин не упускает возможности ещё раз обратить внимание на то, что планы Рагнара снова поставили всех под удар. Впрочем, кроме обычных подпевал Гундалина, остальные жители на это не реагируют. Успешная оборона вселила уверенность в большинство деревенских жителей. Громкие крики «ура!» раздаются, пока они в последний раз закалывают уже бездыханных нападавших, чтобы быть уверенными, что те мертвы.

Воля людей Парнаста стала сильнее в этот день благодаря вам.

Если атакующие побеждены и ни один житель не умер, персонажи получают сюжетную награду **«Защитник Парнаста»**.

Если кто-то из жителей умер, приключенцы получают сюжетную награду **«Слава прежде добра»**.

Если Азам был на празднике, его впечатлит решимость людей, и он проявит интерес к вложениям в деревню.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. **Небоевые** награды опытом перечислены для в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Обыватель	0
Олень	10[1]
Спрайт	50
Пробуждённое дерево	450
Кабан	50
Гигантский кабан	450
Гнолл	100
Вожак стаи гноллов	450
Гигантская гиена	200
Гигантская оса	100
Рой насекомых	100
Анхег	450

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Заслужить доверие Торнациуса	100
Не допустить смерти ни одного жителя	100

Небоевые награды

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **450 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **600 опыта**.

[1] Судя по всему, это ошибка. В характеристиках монстров указано, что для оленя используются параметры лося (опасность 1/4), и за него должно даваться 50 опыта, а не 10.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Спрайты	150
Гноллы-разведчики	30
Гноллы-охотники	120
Награда за задание	200

Распределение постоянных магических предметов

В Лиге Приключенцев D&D действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Брошь защиты

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Эта брошь украшена маленьким листком из золота и серебра. Листок меняет цвет в зависимости от времени года. Описание предмета можно найти в **Раздаточном материале 1**.

Зелье лечения
Зелье, обычное

Этот предмет можно найти в *Книге игрока*.

Слава

Все члены фракций получают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Персонажи Альянса Лордов, которые не забыли упомянуть имя Азама Торнациусу, единственному благородному в округе, получают **одно дополнительное очко славы**.

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

Гигантский вызов. Вы заслужили уважение принца Торнациуса. Он бросает вам вызов, предлагая подружиться с великаном (гуманоидом Огромного размера), как он сделал это с вами, без использования заклинания очарования. Если вам это удастся (судить об этом мастеру), вы можете потратить 5 дней простоя, чтобы вернуться к Торнациусу, которы с помощью *Рассматривания сердца* сможет оценить, говорите ли вы правду. Он наделяет вас титулом: *Адонесс* (Хранитель мира). Этот титул даёт вам преимущество на проверки Харизмы по отношению к феям доброго мировоззрения.

Защитники Парнаста. Вы отбились от врагов Парнаста и вдохнули веру в его жителей. Вы никогда больше не будете спать в сарае, пока вы в Парнасте. Все двери открыты для вас.

Слава прежде добра. Вы выбрали путь личной славы вместо спасения нуждавшихся. Пока вы не потратите 10 дней простоя, восстанавливая свою репутацию в деревне, вы получаете помеху на все проверки Харизмы, и цены на всё повышаются на 50%, за исключением «Золотой кружки», ибо Рагнар понимает, что время от времени приходится принимать сложные решения.

Время простоя

Каждый персонаж получает **пять дней простоя** по завершении этого приключения.

Награда Мастера

Вы получаете **150 опыта, 75 зм** и **пять дней простоя** за проведение этой сессии.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

Этот раздел предоставлен Мастеру, чтобы помочь разобраться в ПМ, встречающихся в приключении.

Рагнар Красный Зуб. Во время оккупации Парнаста культом Рагнар брал взятки у лидеров культа, чтобы скрывать их деятельность и держать их в курсе всего необычного, что происходило в Парнасте. Несмотря на то, что его сторонятся из-за тех поступков, ему удалось убедить большинство жителей в том, что он поступал так для благополучия Парнаста.

Гундалин Картрайт. Мужчина, человек. Занимается починкой колёс и фургонов купцов, лесников и всех прочих проезжих через Парнаст. Он часто оспаривает лидерство и начинания Рагнара, не доверяя ему из-за его сотрудничества с Культом Дракона во время недавней оккупации ими Парнаста. Он считает, что Рагнар эгоистичен и готов в мгновение ока продать всю деревню, если это принесёт ему прибыль.

Чандра Стол. Женщина, полуэльф. Чандра пробыла в Парнасте лишь полгода, но десятилетиями жила поблизости. До недавнего времени она время от времени наведывалась в деревню, чтобы совершить пожертвования Майликки (дары хлеба, ягод и прочие мелкие подношения), но не попадалась на глаза из-за присутствия Культа Дракона. С их поражением, впрочем, она перебралась в святилище. Она немногословна — говорит редко, чаще пожимает плечами в ответ на вопросы, требующие более сложного ответа, чем «да» или «нет».

Уоллес Картрайт. Девятнадцатилетний сын Гундалина.

Эльспет Красный Зуб. Дочь Рагнара, примерно одного с Уоллесом возраста. Она всегда мечтала выйти замуж за Уоллеса и построить с ним семью, но сейчас она начинает чувствовать, что он не разделяет её чаяний. И хотя он ей всё ещё не безразличен, возможно, сейчас, самое время приступать к воплощению собственных целей.

Сайлас. Человек, вдовец деревенской травницы, Рю, которая недавно преставилась.

Торнациус. Этот молодой спрайт, ответственный за оберегание этой части Ветреного Леса, весьма гордится своим положением в иерархии фей и очень серьёзно относится к нему. Но если ему оказать уважение, он может стать сильным союзником.

Блассиос. Сатир из отряда Торнациуса. Он знает местность очень хорошо и является отличным проводником, но его больше интересуют друзья и спрайты, чем собственные обязанности.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Анхег

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспехов 14 (природный доспех); 11, когда сбит с ног
Хиты 39 (6к10 + 6)
Скорость 30 фт., копая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (−5)	13 (+1)	6 (−2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 10 (2к6 + 3) плюс урон кислотой 3 (1к6). Если цель — существо с размером не больше Большого, она становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, анхег может кусать только её, но зато атаки совершает с преимуществом.

Кислотная струя (перезарядка 6). Анхег плюёт кислотой линией длиной 30 футов и шириной 5 футов, при условии, что он не держит в захвате существа. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, получая урон кислотой 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Гигантская гиена

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспехов 12
Хиты 45 (6к10 + 12)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Внимательность +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Буйство. Если гиена в свой ход опускает рукопашной атакой хиты существа до 0, она может бонусным действием переместиться на расстояние до половины своей скорости и совершить атаку укусом.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 10 (2к6 + 3).

Гигантская оса

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспехов 12
Хиты 13 (3к8)
Скорость 10 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Жало. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Гигантский кабан

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспехов 12 (природный доспех)
Хиты 42 (5к10 + 15)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	7 (−2)	5 (−3)

Чувства пассивная Внимательность 8
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Атака в броске. Если кабан переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой клыком, цель получает от атаки дополнительный рубящий урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Неумолимый (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если кабан получает урон 10 или меньше, уменьшающий его хиты до 0, на самом деле его хиты опускаются лишь до 1.

Действия

Клык. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 10 (2к6 + 3).

Гнолл

Средний гуманоид (гнолл), хаотично-злой

Класс Доспехов 15 (шкурный доспех, щит)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Гноллий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Буйство. Если гнолл в свой ход опускает рукопашной атакой хиты существа до 0, он может бонусным действием переместиться на расстояние до половины своей скорости и совершить атаку укусом.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 4 (1к4 + 2).

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2), или колющий урон 6 (1к8 + 2), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к8 + 1).

Гнолл — вожак стаи

Средний гуманоид (гнолл), хаотично-злой

Класс Доспехов 15 (кольчужная рубаха)
Хиты 49 (9к8 + 9)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Гноллий
Опасность 2 (450 опыта)

Буйство. Если гнолл в свой ход опускает рукопашной атакой хиты существа до 0, он может бонусным действием переместиться на расстояние до половины своей скорости и совершить атаку укусом.

Действия

Мультиатака. Гнолл совершает две атаки, либо глефой, либо длинным луком, и использует Разжигание буйства, если может.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 5 (1к4 + 3).

Глефа. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт. одна цель. *Попадание:* рубящий урон 8 (1к10 + 3).

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к8 + 2).

Разжигание буйства (перезарядка 5–6). Одно существо, которое гнолл видит в пределах 30 футов от себя, может реакцией совершить рукопашную атаку, если оно слышит гнолла и обладает особенностью Буйство.

Кабан

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспехов 11 (природный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	9 (−1)	5 (−3)

Чувства пассивная Внимательность 9
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Атака в броске. Если кабан переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой клыком, цель получает от атаки дополнительный рубящий урон 3 (1к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Неумолимый (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если кабан получает урон 7 или меньше, уменьшающий его хиты до 0, на самом деле его хиты опускаются лишь до 1.

Действия

Клык. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 4 (1к6 + 1).

Обыватель

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспехов 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубинка. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 2 (1к4).

Олень (Лось)

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспехов 10
Хиты 13 (2к10 + 2)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Атака в броске. Если лось переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой тараном, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Действия

Таран. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 6 (1к6 + 3).

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно лежащее ничком существо. *Попадание:* дробящий урон 8 (2к4 + 3).

Пробуждённое дерево

Огромное растение, без мировоззрения

Класс Доспехов 13 (природный доспех)
Хиты 59 (7к12 + 14)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	6 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (−2)

Уязвимость к урону огонь
Сопротивление урону дробящий, колющий
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один язык, известный создателю
Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока дерево остаётся без движения, оно неотличимо от обычного дерева.

Действия

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 14 (3к6 + 4).

Рой насекомых

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспехов 12 (природный доспех)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (−4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (−5)	7 (−2)	1 (−5)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состояниям захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 10 фт., пассивная Внимательность 8
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных насекомых. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. *Попадание:* колющий урон 10 (4к4), или колющий урон 5 (2к4), если у роя половина хитов или меньше.

Сатир

Средняя фея, хаотично-нейтральная

Класс Доспехов 14 (кожаный доспех)
Хиты 31 (7к8)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Навыки Внимательность +2, Выступление +6, Скрытность +5
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки Общий, Сильван, Эльфийский
Опасность 1/2 (100 опыта)

Сопротивление магии. Сатир совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Таран. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 6 (2к4 + 1).

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3).

Спрайт

Крошечная фея, нейтрально-добрая

Класс Доспехов 15 (кожаный доспех)
Хиты 2 (1к4)
Скорость 10 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (−4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +8
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки Общий, Сильван, Эльфийский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 1.

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, дистанция 40/160 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 1, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет отравленной на 1 минуту. Если результат спасброска не превышает 5, отравленная цель теряет сознание на период отравления, или пока не получит урон, или пока другое существо не разбудит её действием.

Рассматривание сердца. Спрайт касается существа и магическим образом узнаёт его текущее эмоциональное состояние. Если цель провалит спасбросок Харизмы со Сл 10, спрайт также узнаёт мировоззрение существа. Исчадия, небожители и нежить автоматически проваливают этот спасбросок.

Невидимость. Спрайт магическим образом становится невидимым, пока не атакует, не наложит заклинание, или пока не прервёт концентрацию (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое спрайт несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

Страж

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспехов 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Внимательность +2
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 1), или колющий урон 5 (1к8 + 1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Раздаточный материал: Брошь защиты

Брошь защиты

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эту брошь, вы обладаете сопротивлением к урону силовым полем и иммунитетом к урону от заклинания *волшебная стрела*. Предмет может быть найден в *Руководстве Мастера*.

Эта брошь украшена маленьким листком из золота и серебра. Листок меняет цвет в зависимости от времени года.

Раздаточный материал: Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие награды в ходе этого приключения.

Гигантский вызов. Вы заслужили уважение принца Торнациуса. Он бросает вам вызов, предлагая подружиться с великаном (гуманоидом Огромного размера), как он сделал это с вами, без использования заклинания очарования. Если вам это удастся (судить об этом мастеру), вы можете потратить 5 дней простоя, чтобы вернуться к Торнациусу, которы с помощью *Рассматривания сердца* сможет оценить, говорите ли вы правду. Он наделяет вас титулом: *Адонесс* (Хранитель мира). Этот титул даёт вам преимущество на проверки Харизмы по отношению к феям доброго мировоззрения.

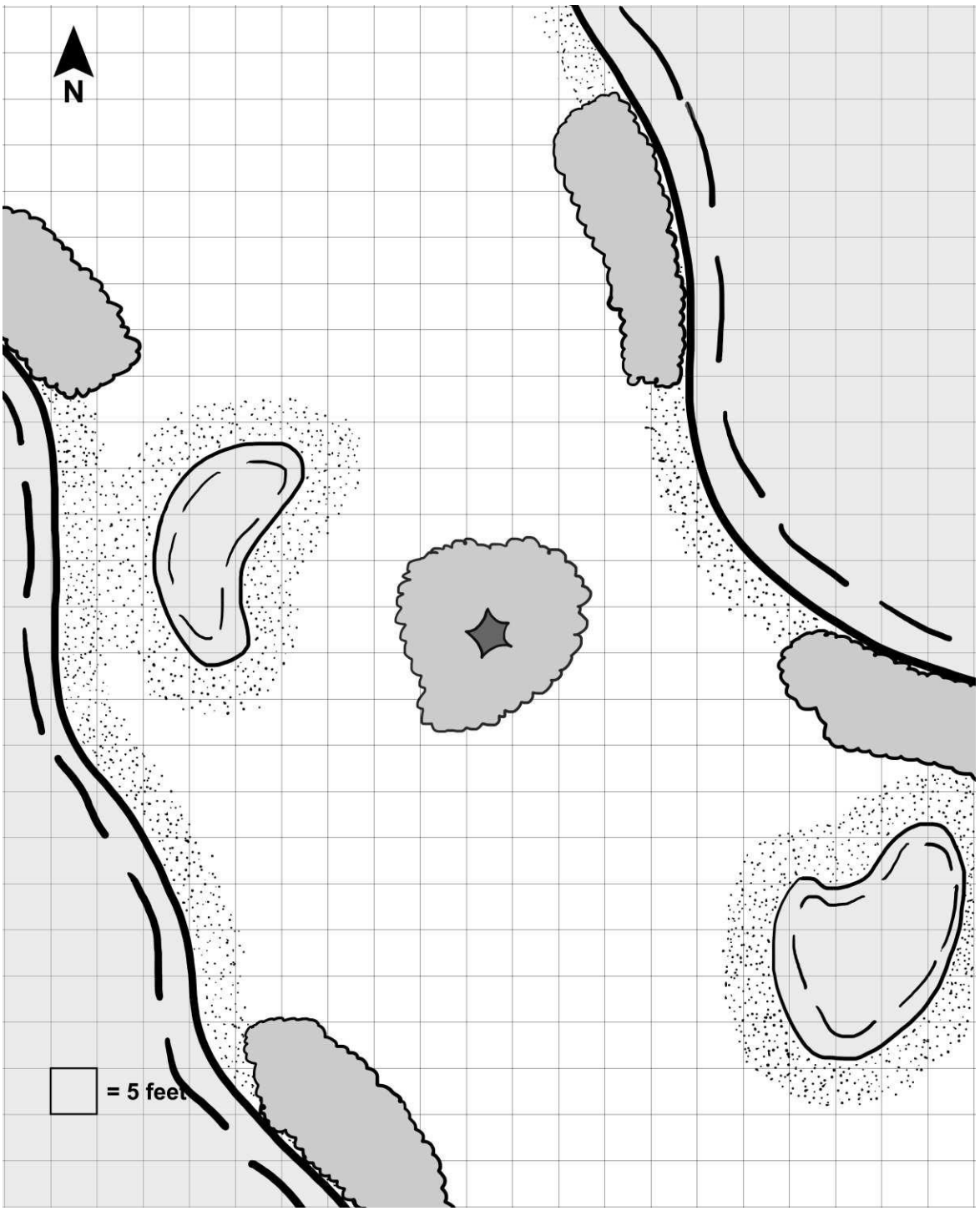
Защитники Парнаста. Вы отбились от врагов Парнаста и вдохнули веру в его жителей. Вы никогда больше не будете спать в сарае, пока вы в Парнасте. Все двери открыты для вас.

Слава прежде добра. Вы выбрали путь личной славы вместо спасения нуждавшихся. Пока вы не потратите 10 дней простоя, восстанавливая свою репутацию в деревне, вы получаете помеху на все проверки Харизмы, и цены на всё повышаются на 50%, за исключением «Золотой кружки», ибо Рагнар понимает, что время от времени приходится принимать сложные решения.

Приложение: Карта деревни Парнаст

1. «Золотая кружка»
2. Стойла
3. Святилище Секир
4. Колодец
5. Дорога в Ллорх
6. Торговый пост
7. Кузница
8. Травник/Алхимик
9. Дом Гундалина Картрайта

Приложение: Карта Одинокого Болота



Приложение: Карта пира